


# РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Право тиражирования программных средств
и документации
в странах СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С»

Внимание! Приобретая программный продукт
**«Хром»**,
вы тем самым даете согласие не допускать
копирование программы и документации
без письменного разрешения фирмы «1С»

© 2003 Techland. Все права защищены.
© 2003 Все права на издание и распространение игры на территории стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «1С». Все права защищены.

**Фирма «1С»:** 123056, Москва, а/я 64
e-mail: 1c@1c.ru, http://games.1c.ru
**Отдел продаж:** ул. Селезневская, 21
Тел.: (095)737-9257, Факс: (095)281-4407
**Линия консультаций:** Тел.: (095)288-9901
hotline@1c.ru



# Содержание

| | |
|---|---|
| Содержание | 3 |
| Установка и запуск игры | 4 |
| Быстрый запуск | 5 |
| Предисловие | 6 |
| Главное меню | 6 |
| Новая игра | 6 |
| Сетевая игра | 6 |
| Меню настроек | 6 |
| Мышь — настройки мыши и джойстика | 7 |
| Видео — настройки игровой графики | 7 |
| Загрузить | 8 |
| Покинуть игру | 8 |
| Внутриигровое меню | 8 |
| ГИП — игровой экран | 9 |
| Оружейная комната | 10 |
| Снаряжение во время игры | 11 |
| Карта | 12 |
| Взлом | 13 |
| Система имплантантов | 13 |
| Оружие и оборудование | 15 |
| Машины | 19 |
| Сетевая игра | 21 |
| Режимы сетевой игры | 22 |
| Бой насмерть | 22 |
| Командный бой насмерть | 22 |
| Господство команды | 22 |
| Полное господство команды | 22 |
| Штурм | 22 |
| Захват флага | 22 |
| Настройки карты | 23 |
| Раскладка клавиатуры | 25 |
| Передвижение | 25 |
| Оружие | 25 |
| Предметы и навигация | 25 |
| Имплантанты | 26 |
| Техническая поддержка | 27 |
| Авторы | 28 |

## Установка и запуск игры

После того, как вы вставите компакт-диск с игрой в привод CD-ROM, автоматически запустится программа установки. В случае, если установщик не запустился автоматически (это могло произойти, если выключен «автозапуск»), пожалуйста, запустите с компакт-диска файл setup.exe.

Для этого щелкните по кнопке «Пуск», выберите пункт «Выполнить...» и введите X:\setup.exe (X замените соответствующей буквой, обозначающей привод CD-ROM, обычно это диск D). Программа установки предоставит следующие возможности:

Установить — установить игру ХРОМ на ваш компьютер;

Readme — после выбора этого пункта откроется файл readme.txt, содержащий информацию об игре и лицензионное соглашение;

WWW Techland — после выбора этого пункта произойдет автоматическое подключение к интернету и откроется вебсайт производителя игры;

WWW 1C — после выбора этого пункта произойдет автоматическое подключение к интернету и откроется вебсайт издателя игры;

Выход — закрыть программу установки.

После успешной установки игры вы можете запустить ее следующими способами.

- Дважды щелкнув левой кнопкой мыши по значку ХРОМ, находящемуся на рабочем столе вашего компьютера (значок появляется при выборе пункта «Добавить значок на рабочий стол» во время установки игры).
- После установки компакт-диска Хром в привод CD-ROM должна автоматически запуститься программа установки (если включен «автозапуск»). В этом случае выберите пункт «Играть».
- Щелкните по кнопке «Пуск», затем выберите Programs, Хром, и щелкните по иконке «Хром».



## Быстрый запуск

Чтобы начать играть, после запуска Хром нажмите кнопку «Начать новую игру», а затем выберите уровень сложности. Игровое обучение, которое начнется, как только вы приземлитесь в районе, где будете выполнять первое задание, даст вам возможность познакомиться с основными игровыми особенностями, такими как настройки управления и действия. Клавиши движения: W (вперед), S (назад), A (шаг влево) и D (шаг вправо).

Во время задания вы можете отметить на карте положение своих целей (по умолчанию включение карты — клавиша M). Используйте левую кнопку мыши (ЛКМ) для стрельбы и правую кнопку мыши (ПКМ) для прицеливания. Вы можете осмотреться, двигая мышь. Более подробную информацию о раскладке клавиатуры вы сможете найти в последующих главах данного руководства (вы можете изменить настройку клавиатуры, установленную по умолчанию, в меню Настройки -> Управление).

Нажатием на клавишу I откройте рюкзак. В рюкзаке лежит ваше снаряжение. В начале «Вступления» вы получите информацию о расположении ящика с боеприпасами и дополнительным снаряжением, которые вы должны взять с собой.

Навигатор в левой нижней части экрана облегчает перемещение по местности и позволяет вам оценивать расстояние до заданной цели.

Сканер в нижней части вашего экрана дает вам возможность наблюдать за дружественными и вражескими подразделениями, присутствующими в области действия сканера. Клавиша F отвечает за использование машин и лифтов и обыск трупов.

Чтобы использовать активный предмет, который виден в правой нижней части экрана, нажмите клавишу E (вы можете поменять активный предмет, нажав на «<» или «>»)

## Предисловие

Болт Логан — один из лучших наемников. Четыре года он провел в экспедиционном корпусе и еще четыре в спецвойсках. Позднее он принимал участие в бесчисленных заданиях и достиг успеха. С таким опытом любая задача ему по плечу. Но на землях Валькирии, в мрачной галактике, где Хром является редкостью и драгоценностью, которую все хотят заполучить, Логан сам по себе находится в новом поиске, который отличается от всего, что он когда-либо испытывал раньше. Его цель? Кто угодно или что угодно... если цена подходящая.

## Главное меню

### Новая игра

Ваш партнер и друг Рон «Пойнтер» Герц заявляет, что это задание будет «проще пареной репы». Ваша задача — забрать с одной из лун Зорга материалы, украденные с базы Октолаб...

Прежде чем приступить к первому заданию вы можете выбрать уровень сложности:

- Простой
- Средний
- Сложный

### Сетевая игра

Корпорациям все еще нужны новые наемники, чтобы делать за них их грязную работу. Выберите одну из сторон и вместе со своей командой покажите противникам, кто лучший! Более подробную информацию о режимах сетевой игры и настройках можно найти на странице 22.

### Меню настроек

Управление — клавиши, используемые во время игры.

Левый столбец показывает действия, выполняемые игроком, а правый столбец — клавиши, соответствующие данному действию. Двойной щелчок по соответствующей кнопке позволяет вам назначить любую клавишу для данного действия. Настройки управления, выставленные по умолчанию, можно найти на странице 25.

### Мышь — настройки мыши и джойстика

Чувствительность мыши — изменяет скорость перемещения мыши по экрану.

Инвертировать мышь — инвертирует движение мыши вверх/вниз. Перемещение мыши вверх заставляет персонажа смотреть вниз, а перемещение вниз заставляет персонажа смотреть вверх.

Чувствительность джойстика по X/Y — изменяет чувствительность джойстика по осям X/Y.

### Видео — настройки игровой графики

Видеорежим — установка разрешения экрана

Бит на пиксель — 16 или 32-битная цветовая палитра

Режим фильтрации — метод фильтрации

Билинейная/Трилинейная — билинейная/трилинейная фильтрация

Качество текстур — установка качества текстур, отображаемых во время игры

Использовать 16-битные текстуры — заставить игру отображать 16-битные текстуры

Качество материала — установка качества материалов, отображаемых во время игры

Яркость — установка яркости экрана

Тени — опция, позволяющая выбрать тени, отображаемые в игре

Дополнительные эффекты — включает/выключает дополнительные видео эффекты (бабочек и т.п.)

Важно: доступ к определенным настройкам видео зависит от установленной видеокарты.

Аудио — настройки игрового звука.

Режим звука — 3D режим для звуковой карты

Качество звука — установка качества звука, проигрываемого во время игры

Громкость звука — регулировка громкости звуковых эффектов
Громкость музыки — регулировка громкости музыки
Расширение EAX — пункт, включающий пространственное аудиорасширение (реалистичный звук) — требуется звуковая карта с поддержкой EAX.

### Загрузить

Этот пункт позволяет загрузить ранее записанную игру.

### Покинуть игру

При выборе этого пункта игра прервется и вы окажетесь в операционной системе

## Внутриигровое меню

В это меню можно попасть, нажав кнопку ESC во время игры

### Продолжить игру

Этот пункт позволяет игроку продолжить игру. В случае смерти персонажа этот пункт изменится на «Начать задание заново». Таким способом игрок может начать задание сначала.

### Начать задание заново

Этот пункт позволяет игроку заново начать задание.

### Настройки

Настройки и игровые установки. Подробности на странице 6.

### Загрузить/Сохранить

В случае смерти персонажа кнопка «Сохранить» будет отключена. Кнопки для загрузки ранее сохраненной игры (в т.ч. быстрое сохранение) всегда находятся в верхней части списка.

### Выйти в главное меню

Этот пункт прервет игру, и вы окажетесь в главном меню. Внимание! Несохраненная игра будет потеряна.

## ГИП — игровой экран

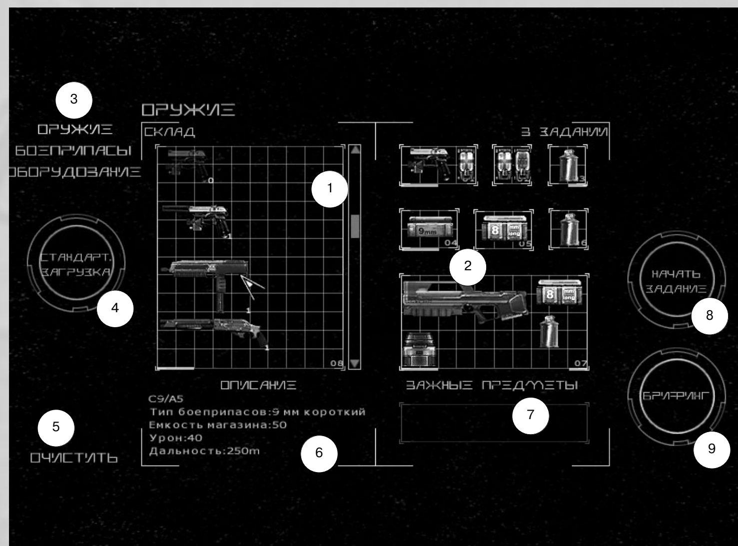



1. Навигатор — показаны цели задания (1a). Игрок может установить свою собственную цель (1b), до которой будет показана дистанция (1c).
2. Портативный сканер — все живые организмы помечаются как белые точки.
3. Комбинированные боеприпасы (боеприпасы, заряженные в оружие и отправленные в рюкзак)
4. Выбранный и готовый к использованию предмет.

4a. Панель показывает боеприпасы, заряженные в оружие
4b. Панель показывает состояние здоровья
4c. Панель показывает использование системы имплантантов

5. Имплантанты, доступные в данном задании. Подсвеченный значок показывает используемый имплантант.
6. Окно коммуникатора.

## Оружейная комната




1. Снаряжение, доступное перед заданием. Чтобы положить предмет в рюкзак, дважды щелкните по нему, или перетащите в рюкзак (2)
3. Закладки для различных категорий предметов — оружие, боеприпасы и снаряжение
4. Кнопка загрузки оборудования по умолчанию для данного задания
5. Кнопка удаления содержимого рюкзака
6. Панель, отображающая информацию о выбранном предмете
7. Слот для предметов, необходимых для задания (взрывчатка, ключ-карты, и т.д.)
8. Кнопка завершения набора оборудования и начала выполнения задания.
9. Пройти инструктаж

## Снаряжение во время игры




Чтобы обыскать труп, персонаж должен близко подойти к телу, навести на него прицел и после появления надписи «обыскать труп» вы должны нажать кнопку действия (по умолчанию F).

1. Снаряжение, найденное на трупе — двойной щелчок (или перетаскивание) перемещает заданные предметы в рюкзак игрока (2). Обратное действие также доступно.
3. Предметы, важные для выполнения задания (наночипы, взрывчатка, и т.д.)
4. Панель, показывающая информацию о выбранном предмете
5. Перетаскивание предмета за пределы рюкзака заставляет персонаж выбросить его. Выброшенный предмет можно поднять кнопкой действия (по умолчанию F).
   Нажатие на кнопку рюкзака (по умолчанию I) позволяет игроку посмотреть содержимое своего рюкзака

# Карта




1. Список того, что надо сделать для выполнения задания. Этот список может быть изменен во время задания.
2. Положение цели 1a
3. Цель 1b
4. Контрольная точка. Она может быть размещена в любом месте по выбору игрока. Направление и расстояние до контрольной точки будут показаны в навигаторе.
5. Стрелка показывает текущую позицию игрока.

# Взлом

Доступ к некоторым комнатам или терминалам защищен паролем. Чтобы обойти защиту игрок должен использовать универсальный киберлинк, подключенный к контрольной панели двери или терминала, и попытаться взломать пароль, играя в мини-игру. Во время такой игры вам придется пойти на высочайший риск нервной перегрузки. Автоматический блокиратор отменит передачу, если нервная система будет близка к перегрузке.

# Система имплантантов

Имплантация — это процесс, в котором биокибернетическое устройство помещается в живые ткани человеческого организма. Обычно целью имплантации является улучшение характеристик и снятие ограничений человеческого тела. Что касается имплантантов, человеческому телу нужно время, чтобы новые имплантанты прижились. Время, необходимое для полного вживления имплантантов индивидуально для каждого персонажа и зависит от многих факторов, именно поэтому с течением времени игрок может использовать имплантанты более интенсивно.

Вред от использования системы имплантантов заключается в том, что имплантанты влияют на нервную систему, что может привести к несчастному случаю. Именно по этой причине на ранних этапах испытаний первых имплантантов устройства поставлялись с блокираторами, которые могли автоматически отключить имплантанты до перегрузки нервной системы. Эти переключатели характерны для первых имплантантов. Отключение системы имплантантов очень стремительно и болезненно. Оно ведет к некоторой потере здоровья, но предотвращает фатальное перегорание мозга.

Это список наиболее популярных имплантантов, используемых военными и наемниками:



### Глазной прицел TS12

Неизменный продукт монополиста на рынке глазных имплантантов, корпорации Тоши-Сендай. Киберсетчатка левого глаза включает оптическое приближение во время прицеливания с любым легким оружием, которое не оборудовано оптикой.



### Кожная броня FDA210

Это биокибернетический кожный имплантант, производимый несколькими корпорациями по правительственной лицензии. Главным заказчиком является армия, но несколько версий доступны и гражданским. Кожная броня — это защитный слой, прикрывающий все тело. Она спроектирована, чтобы уменьшить телесные повреждения.



### Ускоритель движения HITENDO

Керамические мускульные имплантанты, интегрированные вместе с усиленным искусственным сердцем. Эффект заключается в солидном увеличении скорости бега пользователя. Модель HITENDO, разработанная знаменитым во всем мире Юсаги Ко, почти в два раза эффективнее аналогичных продуктов других компаний.



### Помощь в прицеливании OCI TAS v1.4

TAS v1.4 — это второе поколение нервных координаторов, производимых почти год корпорацией OCI. OCI наиболее известны своим высококачественным огнестрельным оружием. Тесты, заказанные спецвойсками, показали удивительное увеличение точности прицеливания на 27% при использовании любого оружия, не оборудованного оптикой.



### Усилитель мышц ML-2002

ML-2002 — это набор сервомоторов для предплечья. Они наиболее популярны среди наемников из-за своей низкой цены и высокого качества. Они значительно снижают отдачу во время стрельбы из любого оружия. ML-2002 оборудован автоматическим стабилизатором оружия, который позволяет вести непрерывный и точный огонь даже при ранении.



### Тепловизорная система Szarzkohl Thermo IV

Эта система проецирования на сетчатку основана на инфракрасной технологии. Используется несмотря на то, что значительно устарела. Она очень популярна, хотя не рекомендована Федеральным Институтом Кибернетики и Человека из-за отсутствия технической поддержки.



### Усилитель рефлексов TX 483-01

Это прямой мозговой имплантант, включающий немедленное подчинение всех физических функций одной цели — ускорению рефлексов и уменьшению времени реакции пользователя. После включения имплантант берет управление секрецией некоторых гормонов и влияет на управление импульсами, идущими в мозг.

## Оружие и оборудование

Следующие описания оружия были взяты из статьи коммандера Джона Казака (в отставке), которая была опубликована в «Ежемесячнике наемника» (номер за 7/2196). Журнал не несет никакой ответственности за использование включенных данных любыми способами, которые могут нарушить федеральные законы.

### Оружие

### TC234

Пистолет TC234 — это надежное, точное и эффективное оружие. Разработанный в нескольких версиях компанией ТехКод, он быстро стал одним из самых популярных пистолетов среди агентов спецвойск и солдат корпораций. С 2182 года гражданская версия TC234 является частью стандартного снаряжения колонизационных экспедиций.

## TC235 бесшумный

Это ограниченная партия TC234 со встроенным глушителем, используемая исключительно солдатами спецвойск. Продажа этого оружия гражданским лицам и владение им строго запрещено во всех федеральных системах.

## BjornHD

Это тяжелый револьвер, стреляющий огромными 12мм патронами MagFor. Несмотря на свой «револьверный» размер это оружие очень эффективно при стрельбе по удаленным целям из-за большой дальнобойности и высокой точности.
Это самое популярное огнестрельное оружие среди миротворцев. Благодаря своей замечательной точности и огневой мощи BjornHD заработал прозвище «Киберубийца».

## NoN «Frager»

Разработанный в расчете на солдат-миротворцев, «Frager» по виду и механике походит на дробовики 20го столетия. Благодаря своей эффективности внутри помещений он быстро стал популярен среди «охотников за головами». Он часто использовался спецвойсками как оружие ближнего боя.

## C9/A5

C9/A5 был спроектирован в ранние 50-ые годы 22-го столетия не очень известной компанией Масашита Технолоджис. Благодаря своей простоте, низкой цене и высокой скорострельности C9/A5 стал самым популярным оружием во всей известной вселенной. Несмотря на то, что оно устарело, оружие до сих пор производится более чем в 10 вариантах несколькими заводами Масашита. Это оружие остается популярным выбором среди колонистов, наемников и сотрудников частных агентств. К несчастью, пираты и террористы также часто его используют.

## C9/S

Это один из вариантов C9 со встроенным глушителем. Глушитель снижает скорострельность и дальность. Несмотря на то, что у C9/S нет лицензии Масашита (глушитель незаконен) и все оружие из спецвойск было уничтожено, это огнестрельное оружие можно приобрести на черном рынке.

## Matson CAFS

CAFS — это великолепная штурмовая винтовка, созданная Мэтсон Индастриз для экспедиционного корпуса. Благодаря своему современному дизайну, сочетающему значительную огневую мощь, эргономику и универсальность, CAFS стала основным оружием в федеральных войсках.

## Matson ACC

Опыт, полученный Мэтсон Инд. во время проектирования CAFS позволил этой корпорации создать другое ужасное оружие — снайперскую винтовку Мэтсон ACC.
Массовое производство, которое началось сразу после первых правительственных заказов на это оружие, в сочетании с надежностью оружия, сделали эту винтовку лучшим выбором для снайперов во всей федерации.

## OCI Crom

Высокое качество (как и у других продуктов OCI), дальнобойность и большой калибр — это наиболее важные особенности данного оружия. К несчастью, очень высокая цена и ограниченное производство делает Crom элитной снайперской винтовкой, практически доступной только лучшим стрелкам спецвойск.

## ASR NITRON

Этот тяжелый штурмовой пулемет, спроектированный фирмой ASR Inc., является великолепным оружием пехоты. Объемистая обойма с 14 мм патронами вместе с высокой скорострельностью делают его идеальным оружием непосредственной поддержки.

## LeRogue BM4000

BM4000 — это ручной вариант пушки B4000 HE, устанавливаемой как стандартное вооружение на шагающих машинах GOLEM-IV и GOLEM-V. Несмотря на то, что BM4000 имеет большую огневую мощь и достойную

скорострельность, она была снята с вооружения федеральных сил из-за своего большого размера. Противотанковая ракетная установка GL Dragoon должна заменить ее.

### Xatron Mark IV

OCI начала производить охотничьи винтовки Xatron в 2190 году. Они были спроектированы исключительно для охоты на хищников — ректанов. Абсолютно новая версия, Xatron Mark IV, использует революционную технологию CR12. Качество этого оружия сложно переоценить, а при использовании длинных федеральных патронов 14 мм Mark IV оно может разделаться даже с четырехдюймовой хитиновой броней.

### GL Dragoon

GL Dragoon — это наследник LeRouge, но в данном случае мы не можем говорить о замене, потому что это абсолютно новая противотанковая концепция.
Использование ракет GL-4 почти нивелировало сложности использования ракетного оружия в близком бою (низкая скорострельность, малый запас боеприпасов). Взрывная сила ракет GL-4 компенсирует эти недостатки, а более высокое быстродействие (в сравнении с шестиствольным вооружением) делает GL Dragoon лучшим доступным противотанковым оружием, даже когда дело касается сравнения размеров.

### OCI X-4 Electra

Это типичное оружие, стреляющее электромагнитным лучом. Благодаря своим специфическим боеприпасам — энергетическим зарядам — оно не очень популярно в современных войсках. Самым большим заказчиком данного оружия являются спецвойска, которым нравится возможность нанесения удара по целям, спрятанным за препятствиями — энергетический луч, сгенерированный во время выстрела, проходит через твердые материалы (т.е. стены, ящики).

### Оборудование

Аптечка — это компактный медицинский набор, который включает автовпрыскиватель нанороботов. Они могут очень быстро и эффективно перестраивать поврежденные ткани.
Бинокль — лазерный дальномер и 8-кратное увеличение могут быть очень полезны во время разведки территории и осмотра удаленных целей.
Заряды взрывчатки — при правильной установке уничтожают все в радиусе взрыва. Заряды поставляются с таймером.
Маскировочное устройство — генерирует свет особого спектра вокруг игрока. Без сложных оптических устройств игрока можно заметить только с очень близкого расстояния.
ССП — Система Снижения Перегрузки использует нанотехнологию, чтобы быстро и безболезненно вернуть нервную систему назад на безопасные уровни.

## Машины

### RMG Конкистадор

Практичная четырехколесная машина. Она универсальна, надежна и безотказна. Часто называемая «завоевателем границы», RMG был создан в 2184 году в федеральных лабораториях. Двухместный RMG — это стандартная федеральная сухопутная машина и в то же время самая популярная гражданская машина на границе.

### B303 Спидер

Одноместный антигравитационный спидер. Из-за высокой стоимости обслуживания он не так популярен, как колесные машины. Однако из-за очевидных преимуществ, особенно высокой максимальной скорости на любой поверхности, он зарабатывает все больше и больше поклонников. С 2192 года отряды терраформирования, работающие в системе Валькирия, были снаряжены спидерами.

### ArmoBeetle Mark 4

Бронированный сухопутный транспортер. ArmoBeatle4, использовавшийся корпусом во время многих экспедиций,

обладает современной броней из поликерамических сплавов и вооружен 20 мм шестиствольной пушкой. ArmoBeetle может перевозить до пяти человек, и оборудован комплексом слежения за полем боя.

### GOLEM IV

Это чрезвычайно надежная, эргономичная, тяжелая шагающая машина. Golem IV — это стандартная шагающая машина федеральных войск. Вооруженный шестиствольной пушкой и легко транспортируемый, GOLEM IV является ядром войск быстрого реагирования.

### TC SteelGuardian

SteelGuardian — это легкая шагающая машина, производимая TC, спроектированная для городских районов в ответ на требования частных агентств и гражданских сил поддержания правопорядка. Благодаря способности противостоять жестким условиям SteelGurdian находит больше и больше применений на приграничных планетах как незаменимый разведчик и страж корпоративной собственности.

### Samson 7T7

Samson 7T7 — это легкий транспортер. Он обладает большой грузоподьемностью и маленьким размером, но в то же время чрезвычайно хорошими летными характеристиками. Вместе с высоким качеством эти особенности делают 7T7 прекрасным аппаратом воздушного транспорта.

### T3 Corsair

«T3 Corsair» это машина для коротких дистанций, перевозящая до 6 полностью вооруженных солдат (включая пилота). Несмотря на свой малый радиус действия, она является идеальной машиной для быстрых набегов на территорию врага благодаря своей высокой максимальной скорости.



## Сетевая игра

Этот пункт позволяет игроку создать игровой сервер (создать игру), подключиться к другой игре (присоединиться) или изменить профиль игрока.

### Профиль игрока

Профиль игрока позволяет настраивать следующие параметры сетевой игры:

- выбор персонажа, которым игрок будет пользоваться во время игры — МОДЕЛЬ;
- выбор имени игрока — ИМЯ ИГРОКА;
- личные настройки управления — УПРАВЛЕНИЕ.
- Возможность СОХРАНИТЬ ПРОФИЛЬ сохраняет профиль под именем игрока.
- Нажатие на кнопку УДАЛИТЬ удалит данный профиль.

### Как создать сетевую игру

«Создать игру» позволяет игроку создать игровой сервер. При создании сервера игрок может изменить следующие настройки сервера:

- Имя сервера — имя сервера
- Максимум игроков — максимальное количество игроков, которые могут присоединиться к игре
- Замкнуть уровни — этот пункт включает повторение карт по списку
- Выделенный — сервер выделен на отдельный компьютер. Сервер будет работать быстрее, но его нельзя будет использовать для игры на том же компьютере.
- Требуется пароль — после выбора данного пункта появится окно. Игрок должен ввести пароль доступа на сервер. С этого момента любой игрок должен будет ввести пароль, чтобы присоединиться к игре.

## Режимы сетевой игры

Хром предоставляет следующие режимы сетевой игры, каждый режим закреплен за отдельной картой.

### Бой насмерть

Игрок, первым набравший заданное число убийств или наибольшее число убийств по истечении времени, выигрывает.

### Командный бой насмерть

Команда, первая набравшая заданное число убийств или наибольшее число убийств по истечении времени, выигрывает.

### Господство команды

Команда получает очки за захват и оборону баз на карте. Первая команда, набравшая установленное число очков или команда, набравшая наибольшее количество очков по истечению времени, выигрывает.

### Полное господство команды

Как и в господстве команды, целью является захват и защита базы. Разница заключается в том, что очки зарабатываются за удержание всех баз на определенный период времени.

### Штурм

Первая команда должна уничтожить цель, в то время как вторая команда должна остановить их любой ценой.

### Захват флага

На базе каждой команды есть флаг. Целью является захват флага противника и доставка его назад на собственную базу, не потеряв при этом флаг своей собственной базы.
Очки даются, когда флаг противника доставляется на базу к вашему флагу (ваш флаг должен быть на месте).
Чтобы выбрать карту/карты, выберите заданную карту из списка и щелкните по кнопке «добавить карту в список». Выбранная карта появится в правой части таблицы. Таким способом может быть определено число и порядок карт в игре. Любая выбранная карта может быть удалена нажатием на «удалить карту из списка»

### Настройки карты

Бой насмерть

- Лимит по убийствам — число убийств, которые игрок должен совершить, чтобы победить.
- Лимит по времени — время, после которого закончится игра
- Оружейная комната — включает/выключает выбор оружия и оборудования перед подключением к игре. Типы оружия и оборудования зависят от параметров в настроечном файле для данной карты (эти настройки могут быть изменены — подробности см. в файле readme.txt). В том случае, если оружейная комната выключена, каждый игрок начинает с обычным вооружением для заданной карты.
- Перерождения — предел, после которого игрок не может заново войти в игру после смерти
- Минимальное время перерождения — время, которое должно пройти прежде, чем игрок сможет заново войти в игру после смерти.

Следующие настройки будут доступны, если карта позволяет использовать машины:

- Лимит перерождения машин — предел того, сколько раз данная машина может появляться после уничтожения
- Время перерождения машин — время, которое должно пройти прежде, чем уничтоженная машина сможет появиться в игре

В командном бою насмерть следующие настройки появятся сразу после настроек боя на смерть:

- Враги видны на карте — солдаты противника будут отображены на карте
- Баланс команд — автоматическая балансировка команд. Если одна из команд имеет численное превосходство, компьютер создаст нового игрока для малочисленной команды.
- Дружественный огонь — после включения этой возможности ваш огонь станет поражать и членов вашей

команды тоже.

Дополнительные настройки доступны в режимах Господство команды/Полное господство команды:

- Лимит по очкам — количество очков, нужное команде для победы.
- Время обновления счета — время, после которого команда получает очко за защиту базы (Господство команды) или всех баз (Полное господство команды).
- Базы видны на карте — этот пункт позволяет игроку видеть расположение баз на карте.

Режим штурма обладает следующими дополнительными настройками:

- Лимит по времени раунда — временное ограничение для каждого раунда
- Менять сторону каждый раунд — команды меняются местами после каждого раунда
- Ответный матч — эта возможность включает «переигровку» после произвольного числа раундов.
- Режим ЗФ также включает «Время автовозврата флага» — это время, после которого брошенный флаг автоматически возвращается на базу.

### Как войти в существующую сетевую игру

Чтобы войти на существующий сетевой сервер XPOM, выберите опцию «Войти в игру». В случае игры по локальной сети список серверов может быть обновлен нажатием на кнопку «Обновить список».

Если подключение к игровому серверу осуществляется через интернет, щелкните по кнопке «Игры в интернете» и введите IP адрес сервера.

Войдите в игру, дважды щелкнув левой кнопкой мыши по серверу или выбрав сервер и щелкнув по кнопке «Войти в игру».

Существует дополнительная возможность добавлять выбранные сервера в список избранных. Чтобы сделать это, выберите пункт «Избранное».



## Раскладка клавиатуры

### Передвижение

| | |
|---|---|
| Вперед | W |
| Назад | S |
| Шаг влево | A |
| Шаг вправо | D |
| Прыжок | ПРОБЕЛ |
| Пригнуться | LSHIFT |
| Идти пригнувшись | не назначено |
| Лечь | LCTRL |
| Ползти | не назначено |
| Идти/бежать | CAPS LOCK |

### Оружие

| | |
|---|---|
| Огонь | КНОПКА МЫШИ 1 |
| Прицел/Особое оружие | КНОПКА МЫШИ 2 |
| Включить прицел | не назначено |
| Перезарядка | R |
| Выбрать нож | 1 |
| Выбрать пистолет | 2 |
| Выбрать винтовку | 3 |
| Выбрать тяжелое оружие | 4 |
| Выбрать гранату | 5 |
| Убрать оружие | 0 |
| Следующее оружие | ] |
| Предыдущее оружие | [ |
| Бросить оружие | BACKSPACE |

### Предметы и навигация

| | |
|---|---|
| Использовать предмет | E |
| Действие (сесть в машину, войти в лифт…) | F |
| Рюкзак | I |
| Следующий предмет | . |
| Предыдущий предмет | , |
| Карта | M |

| | |
|---|---|
| Приблизить | = |
| Отдалить | - |
| Журнал | L |
| Консоль | ` |

### Имплантанты

| | |
|---|---|
| Система имплантантов | J |
| Глазной прицел | 1 NUMPAD |
| Кожная броня | 2 NUMPAD |
| Ускоритель движения | 3 NUMPAD |
| Помощь в прицеливании | 4 NUMPAD |
| Усилитель мышц | 5 NUMPAD |
| Тепловизорная система | 6 NUMPAD |
| Усилитель рефлексов | 7 NUMPAD |
| Выключить все имплантанты | 0 NUMPAD |
| Быстрое сохранение | F5 |
| Быстрая загрузка | F8 |
| Набор имплантантов | F1...F4 |

Включите меню имплантантов (клавиша J), нажмите и удерживайте CTRL, отметьте выбранные имплантанты с помощью ЛКМ и затем нажмите F1 — F4, чтобы назначить клавишу набора имплантантов. Теперь отпустите клавишу CTRL. После этого клавиши F1 — F4 будут переключать выбранные наборы имплантантов.

| | |
|---|---|
| Быстрое сохранение | F5 |
| Быстрая загрузка | F8 |
| Выйти в меню | ESC |

В сетевом режиме доступны следующие дополнительные клавиши:

| | |
|---|---|
| Сказать | не назначено |
| Сказать команде | не назначено |
| Голосовое меню | не назначено |
| Счет | TAB |
| Сменить команду | T |



# Техническая поддержка

Купив любой продукт от фирмы «1С» и зарегистрировав его, Вы получаете право пользоваться услугами нашей горячей линии. Позвонив по телефонам 288-1065, 253-0827, 253-6413, 253-6249 с 9:30 до 18 часов, или написав нам электронное письмо на адрес hotline@1c.ru Вы всегда можете рассчитывать на квалифицированный ответ на любые вопросы.

При этом, номер 288-9901 специально выделен только для вопросов по игровым и мультимедийным продуктам.

Внимание: поддержка 1С не занимается консультациями по прохождению игры и решению сложных моментов игрового процесса.

За консультациями по прохождению Вы можете обратиться к другим пользователям на нашем форуме: http://games.hq.1c.ru/forums/

Внимание: Данный форум не является инструментом оказания техподдержки.

### Минимальные аппаратные требования

Windows 98/ME/2000/XP
PIII 800МГц
256 ОЗУ (RAM)
Видеокарта, совместимая с DX 8.1, с 32 Мб памяти
Звуковая карта, совместимая с DX 8.1
1,7 Гб свободного места на жестком диске
DirectX 8.1
Привод CD-ROM
Модем 56к (для сетевой игры через интернет)

В случае проблем с запуском игры вы должны убедиться, что в BIOS параметр AGP Fast Write Control In выставлен в положение Disabled, а для Graphics Aperture Size указано значение не менее 64Мб.

Изменения заводских настроек ваших устройств (разгон процессора, видеокарты или памяти) могут также стать причиной неправильной работы игры.

# Авторы

## Techland

### ПРОДЮСЕР
Pawel Marchewka

### РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА
Pawel Zawodny

### ДИЗАЙН
Bartlomiej Paul, Pawel Marchewka, Pawel Selinger, Pawel Zawodny

### ВЕДУЩИЙ ХУДОЖНИК-ГРАФИК
Pawel Selinger

### ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ
G rzegorz Swistowski

### ПРОГРАММИРОВАНИЕ ДВИЖКА
Jakub Klarowicz, Konrad Zagorowicz

### ПРОГРАММИРОВАНИЕ
Maciej Klokowski, Marcin Zygadlo, Przemyslaw Kawecki, Przemyslaw Hernik

### ГРАФИКА
Jan Borkowski, Maciej Jamrozik, Rafal Zerych, Dawid Kliszewski

### СОЗДАНИЕ ИНСТРУМЕНТОВ
Marek Pszczolkowski, Przemyslaw Kawecki, Pawel Paciorek, Przemyslaw Hernik, Robert Gosztyla

### ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ГРАФИКА
Andrzej Krawczyk, Aleksander Roman, Dawid Sosnowski, Marcin Kryjom, Marcin Kalemba, Rafal Dalek, Beata Szefer, Piotr Lyszkiewicz, Rafal Sadowy, Monika Szyszuk

### ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ
Dawid Obajtek, Adrian Stefaniak, Tomasz Kustrzynski, Artur Bak, Krystian Prabucki, Wojciech Pszczolkowski, Dawid Fibich, Rafal Kamraj, Piotr Lopatka, Pawel Sniezek

### ДИЗАЙН УРОВНЕЙ
Bartlomiej Paul, Wojciech Pszczolkowski, Kacper Michalski

### МУЗЫКА
Pawel Blaszczak

### ЗВУК ЭФФЕКТОВ
Pawel Blaszczak, Michal Reinert, Tomasz Kasprzyk

### КОМАНДА КОНТРОЛЯ КАЧЕСТВА
Marcin Sobanski, Kacper Michalski, Sebastian Helios, Omasz Gajer, Adam Tu taj, Slawomir Wasik, Hubert Piotrowski

### ГОЛОСА
Max McGill, Dave Rivas, Jon St John, Jodina Scazzola, Chris Wilcox, Marc Biagi, Christopher Tritt, Ryan Drummond, Moriah Angeline, Lani Minella

### Особая благодарность:
Cryspen, Vykr, Myk, Wolf, Solkan и всем бета-тестерам (SFI, Fileplanet, а также Polish), Intel co., Nvidia, Mr. Eddie (за ремонт сломанных стульев), всем членам форума Хром — http://www.chromehq.com/

## 1C

Перевод на русский язык — © ЗАО 1С, 2003 г.

### Продюсер
Юрий Мирошников

### Исполнительный продюсер
Александр Гурин

### Координатор перевода
Михаил Волошин

### Маркетинг
Николай Барышников
Светлана Горобец

### PR
Анатолий Субботин

### Дизайн упаковки и руководства пользователя
Сергей Коновалов

